

präsentiert

die deutsche Anleitung

zu

TYPESETTER

von



---

digitized & re-edited by GoodByte in 2005

Vorwort

Im Jahr 1985 sind zwei hervorragende Anwenderprogramme für den ATARI XL/XE erschienen:
- AUSTRO.TEXT von AUSTRO.COM und
- TYPESETTER von XLENT SOFTWARE

Zum 10jährigen bestehen dieser Programme fand ich es ihrer würdig, ein deutsches Handbuch zum TYPESETTER mit AUSTRO.TEXT zu schreiben. Beide Programme bieten in ihrer Art auf unserem kleinen Liebling einzigartige Funktionen an, die so von keinem anderen Programm - und es gibt immerhin einige - dem Anwender verfügbar gemacht werden.

TYPESETTER ist eine Art Layout-Programm, das es gestattet, eine Seite mit Text, Icons und Grafiken fast schon DTP-mäßig zu gestalten. In den 80er Jahren wurde es vor allem im englischsprachigen Raum für den Entwurf von Anzeigen, Memos und Bierzeitungen eingesetzt. So manche Anzeige in ANTIC oder A.N.A.L.0.G wurde damit erstellt.

AUSTRO.TEXT ist das einzige deutsche Textverarbeitungsprogramm, das jemals professionell für den 8-Bit-ATARI entwickelt wurde. Die österreichische Firma AUSTRO.COM hat dazu ein eigenes DOS - AUSTRO.DOS - als Grundlage geschaffen, das die Vorteile von DOS XL und ATARI DOS 3 verbinden sollte. Leider unterstützt dieses DOS keine RAM-Disks und arbeitet in einem DOS-3-Format. Insofern eine Insellösung.

In den letzten Jahren gab es immer wieder Meldungen in verschiedenen Magazinen, die die Information verbreiteten, dass es nunmehr gelungen sei, AUSTRO.TEXT auf DOS 2.x zu konvertieren. Bisher sah ich dies nicht...

Ergänzend zu AUSTRO.TEXT wurden von AUSTRO.COM noch andere Anwendungen erstellt, die alle untereinander kommunizieren können. AUSTRO.BASE und AUSTRO.PHONE sind ebenfalls hochwertige Produkte, für die es aber wohl keine Bezugsquellen mehr gibt.

Auch XLENT SOFTWARE brachte noch einige hervorragende Anwendungen auf den Markt. Die bekannteste dürfte wohl der 1ST XLENT WORDPROCESSOR sein, von dem bei Kemal Eczan eine deutsche Fassung erhältlich ist.

Viel Spaß mit dem TYPESETTER und unserem kleinen, großen XL/XE.

Hitzacker im Februar 1995

Good Byte

Nachtrag:

Auch nach 20 Jahren sind die oben erwähnten Programme immer noch herausragend auf dem XL/XE – oder muss man sagen leider !?

Austro.Text ist sicher von der Funktionalität gleichauf mit vielen anderen Textverarbeitungen für den XL/XE. Und als eines der ganz wenigen bietet es deutsche Sonderzeichen auf dem Bildschirm. Leider ist es bis heute nicht auf eine andere DOS-Plattform portiert worden, was im Zeitalter von Flash-Memory und Festplatten bedauerlich ist. Bleibt es doch durch das eigene DOS-3-ähnliche Format an die $5^1/_4$-Zoll-Disk gebunden.

1. Einführung

TYPESETTER ist ein Programm, das eigentlich für den 130XE entwickelt wurde. Es gibt aber auch eine 48K-Version, die aber nicht alle Funktionen der 128K-Version bieten kann. Das TYPESETTER zugrunde liegende Konzept ermöglicht es dem Anwender, eine Druckseite zu entwerfen, die in der vollen Grafikauflösung des ATARI XL/XE (320 * 192 Pixel) auf dem Drucker ausgegeben wird. TYPESETTER 65 (48K) erlaubt dem Anwender eine Bildgröße von maximal 704 * 624 Pixel (Breite * Höhe). Hit TYPESETTER 130 (128K) ist eine maximale Größe von 768 * 672 Pixel erreichbar.

Für die damalige Zeit war das im Homecomputerbereich absolute Spitze. Wenn man bedenkt, dass ein 7-, 8- oder 9-Nadler im Verhältnis 1:1 von Breite zu Höhe gerade mal mit einer Druckauflösung von 72 DPI arbeitet, ist das eine fantastische Sache, auch heute noch!

Diese Leistung wird durch einen Bildspeicher (Bitmapgrafik) erreicht, der beim TYPESETTER 65 eine Größe von 28K und beim TYPESETTER 130 von 32K hat. Dadurch bedingt sieht man im TEXT EDITOR und im SKETCH PAD immer nur einen Ausschnitt aus der Seite. Dieser wird in einem Fenster dargestellt, das man frei Über die Grafik verschieben kann.

TYPESETTER 65 nutzt dazu einen zusammenhängenden RAM-Bereich im Hauptspeicher. TYPESETTER 130 dagegen nutzt die 64K RAM-Erweiterung im Bank-Select-Modus (2 * 16K). Daher kann man bei TYPESETTER 130 entweder nur die obere oder die untere Hälfte der Seite ausschnittweise auf dem Bildschirm sehen.

Damit die Layout-Gestaltung leichter von der Hand geht, kann man auch das Programm PAGE DESIGNER verwenden. Im PAGE DESIGNER ist immer eine halbe Druckseite auf dem Monitor darstellbar. Damit lassen sich schnell Grobentwürfe aufbauen, die als Vorlage im TYPESETTER weiter verwendet werden können. Außerdem enthält PAGE DESIGNER ein Hilfsprogramm, mit dem man die im komprimierten Speicherformat vorliegenden Koala-Bilder in das Micropainter-Format umwandeln kann.
Darüber hinaus lassen sich auch Bilder in Graphics 15 und Graphics 8 sowie modifizierte Zeichensätze verwenden. Um alle Fähigkeiten von TYPESETTER ausschöpfen zu können, sollte man mindestens 128K im Rechner haben. Damals in 1985 eine kaum finanzierbare Angelegenheit, heute eine Selbstverständlichkeit!

Im Gegensatz zu TYPESETTER 65 enthält TYPESETTER 130 eine verbesserte Fehlererkennung und einige Zusatzfunktionen.

2. Worauf man achten sollte...

Beim Diskettenwechsel unter TYPESETTER 65 sollte man sehr vorsichtig und mit äußerster Konzentration zu Werke gehen. Trotz der Speicherbeschränkung ermöglicht die 48K-Version die maximale Druckauflösung und viele sonstige Funktionen. Leider ist dazu ein häufiger Diskettenwechsel erforderlich. Erfahrene Anwender kennen dieses Problem auch schon vom PRINT SHOP.

In einigen sehr seltenen Fällen kann der Ausdruck durcheinander geraten, obwohl auf dem Bildschirm alles in Ordnung ist. Sollte dieses passieren, prüft man den Ausdruck und vergleicht die Bytes aus der oberen, linken Ecke des Bildschirms mit denen am Anfang der ersten Druckzeile. Manchmal, vor allem bei alten Druckerinterfaces, werden die Grafikbytes ohne Grafikkennung

an den Drucker geschickt. Dadurch wird der Drucker vom festgelegten Grafikmodus auf einen anderen Modus umgeschaltet wird. Dann bekommt man nur wrxtzppff!

In diesem Fall bieten sich zwei Lösungen an. Entweder schickt man sein Printerface dem ABBUC-Museum und legt sich z.B. das von der A.R.G.S. zu oder man modifiziert das Bild (und damit die Bitmap) so, dass der Drucker keinen Müll produzieren kann.

Ein anderes Ärgernis sind die beim scrollen auftretenden Pixel, die unvermutet irgendwo auf dem Bildschirm erscheinen. Sie werden durch den ANTIC beim Überspringen einer 1K-Grenze im Speicher erzeugt, verändern aber weder die Bitmap noch den Ausdruck.

In diesem Fall gilt das WYSIWYG-Prinzip nicht!

Diese Macke deutet auf eine damals noch nicht ausgereifte Programmierung hin. Unter anderem weist ja auch der DESIGN MASTER von Peter Finzel dieses Problem auf.

3. Booten des Programms

Zum Booten des TYPESETTER darf keine Cartridge eingesteckt sein. Außerdem muss die <OPT10N>-Taste gehalten werden. Ein Joystick, ein Koalapad oder ein Touch Tablet muss in Port 1 eingesteckt sein. Das wird für die Bedienung des SKETCH PAD benötigt.

Am Ende des Boot-Vorgangs erscheint das Titelbild. Mit <SELECT> kann man dann TEXT EDITOR, SKETCH PAD oder PR1NT OPTIONS anwählen, danach <START> drucken.

Solange das Unterprogramm geladen wird, bleibt der Bildschirm bis auf ein Fenster leer, es sei denn die PRINT OPTIONS wurden gewählt. Bei Schwierigkeiten hilft ein Druck auf die <ESC>ape-Taste weiter.

4. Das Hauptmenü (The Main Menu)

Im Titelbild kann man mit <SELECT> folgende Unterprogramme anwählen:

TEXT EDITOR
SKETCH PAD
PRINT OPTIONS

Mit <START> wird das gewünschte Programm gestartet.

Der TEXT EDITOR dient zur Eingabe des Textes. Durch herumscrollen hat man Zugriff auf die gesamte Seite (bedenke Unterschied zwischen TYPESETTER 65 und 130!) und kann verschiedene Fontarten, -großen und Schreibrichtungen einsetzen.

Das SKETCH PAD stellt jede Menge Grafikfunktionen zur Verfugung. Dazu benutzt es einen anderen Bildspeicher als den des Layouts. Sobald man eine Grafik gezeichnet oder ein Icon geladen hat, schaltet man in das Hauptbild um und scrollt dorthin, wo man es setzen möchte und kopiert es. Alternativ dazu lassen sich auch Teile des Hauptbildes in das SKETCH PAD kopieren. Hier kann man dann Detail Veränderungen vornehmen und danach den veränderten Grafikteil wieder in das Hauptbild zurückkopieren.

Die PRINT OPTIONS geben dann das fertige Layout auf Papier aus. Damit lässt sich die momentan im Speicher abgelegte Seite ausdrucken. Sie müssen nur noch den Drucker auswählen und den Druckmodus vorgeben. TYPESETTER stellt drei verschiedene Druckmodi bereit.

5. TEXT EDITOR

Das Fenster auf dem Bildschirm enthält viele Informationen. Es zeigt

- die aktuelle Zeichenhöhe und -breite,
- die momentane Spalte und Zeile, in welcher der Cursor steht
- die gesetzten Randmarken und
- die Funktionsmeldungen.

Die horizontalen Orientierungslinien oberhalb und unterhalb der Arbeitsfläche geben die relative Cursorposition in den recht langen Zeilen von TYPESETTER an.

Die meisten Spezialfunktionen des TEXT EDITORs werden durch die Tastenkombination einer Buchstabentaste mit der <CONTROL>-Taste aktiviert (Bsp. <CTRL>&<S>). Nicht vergessen: Zwischen der 48K- und der 128K-Version gibt es hier Unterschiede!

5.1 Die gemeinsamen Kommandos

Als erstes die Kommandos zu den ständig verfügbaren Zeichensätzen. Bei Verwendung eines der nachfolgenden Kommandos wird im Fenster eine Mitteilung ausgegeben.

<CTRL>&<A> - Standard ATAR1 Font
Schaltet den Standard-Zeichensatz ein. Das ist der auf den ATARI Computern nach dem Einschalten benutzte Font. Dadurch kann man leicht von anderen Fonts auf den ATARI-Standard zurückschalten.

<CTRL>&<B> - Grafik Font
Schaltet auf den Grafikzeichensatz um, der aus 52 speziellen Grafikzeichen besteht. Hier sind nur die Buchstabentasten (groß & klein) belegt. Die Control-Ebene der Tastatur ist in diesem Zeichensatz nicht belegt, wie übrigens in allen nachladbaren Fonts. Dieser Zeichensatz ist vor allem für das Erstellen von Rahmen gedacht.

<CTRL>&<C> - Control-Zeichensatz
Da die Control-Ebene in TYPESETTER für die Funktionsbelegung gebraucht wurde, ist hier ein extra Control-Zeichensatz mit den 'normalen' ATARI-Ctrl-Zeichen verfügbar. Hier braucht nur noch der Buchstabe (ohne <CTRL>) gedrückt zu werden.

<CTRL>&<D> - Internationaler Zeichensatz
Schaltet den im XL/XE eingebauten internationalen Zeichensatz ein. Auf dem ATARI 800 wirkt sich dieses Kommando nicht aus.

Kommen wir nun zu den Kommandos für die genaue Einrichtung der Seite. Um jeden Punkt auf der Seite genau ansprechen zu können, wurde eine Reihe von

speziellen Kommandos zum verschieben der Seite unter dem Cursor programmiert.

<CTRL>&<J> - Verschieben der Seite um eine Spalte nach rechts.
Wird gebraucht, um Zeichen Über das Bild an eine neue Stelle verschieben zu können. Wenn Sie z.B. eine mit PAGE DESIGNER erzeugte Seite geladen haben und diese auf die rechte Seite in TYPESETTER positionieren wollen, benötigen Sie dieses Kommando.
Bereits am rechten Rand vorhandene Zeichen werden nicht gelöscht, sondern 'hinten herum' an den linken Rand verschoben. Mit <CTRL>&<P> kann man sie an den alten Platz zurück bringen.

<CTRL>&<K> - Verschieben der Seite um 1/8 Spalte nach rechts.
Damit lassen sich Zeichen auch zwischen die normalen Spaltenpositionen setzen. Wie bei <CTRL>&<J> wird nichts zerstört.

<CTRL>&<P> - Verschieben der Seite um eine Spalte nach links.
Gegenstück zu <CTRL>&<J>.

<CTRL>&<Q> - Verschieben der Seite um 1/8 Spalte nach links.
Gegenstück zu <CTRL>&<K>.

<CTRL>&<U> - Verschieben um eine Grafikzeile nach oben.
Es wird jeweils nur eine Scanline nach oben gescrollt. Die am oberen Rand vorhandenen Pixel werden nicht gelöscht, sondern von unten wieder hineingeschoben.

<CTRL>&<V> - Verschieben um eine Grafikzeile nach unten.
Gegenstück zu <CTRL>&<U>.

Als nächstes folgen die Cursortasten. Mit AUF/AB/LINKS/RECHTS kann man den Cursor wie gewohnt bewegen. Allerdings ist die Art der Bewegung ein wenig verändert worden. Mit LINKS und RECHTS wird die horizontale Position eingestellt. Die Ausgangsposition ist Spalte 0. Wird von hier mit RECHTS der Cursor bewegt, fährt er weiter bis auf die Position Spalte 10. Von hier bis 10 Spalten vor dem Ende der Zeile wird der Bildschirm gescrollt, danach werden die letzten 10 Positionen wieder mit dem Cursor angefahren. Mit LINKS funktioniert es genauso.

Dieses Verfahren ist von vielen Anwenderprogrammen flir 40-Zeichen-Monitore wie z.B. Startexter her bekannt. Es dient dazu, eine bessere Orientierung auf dem Layout zu ermöglichen.

Für AUF und AB gilt ähnliches, allerdings startet der Cursor immer am Rand des Layouts, damit man eine vernünftige Ausgangsposition hat.

Die Cursorfunktionen werden bei erreichen des Randes automatisch gestoppt, damit sie nicht den Bildschirm verlassen und Fehler produzieren.

Die Veränderung der Zeichengröße wird mit diesen Kommandos erreicht:

<CTRL>&<H> dient zum einstellen der Höhe.
Es ist eine Auswahl von 1-8 Zeilen möglich, was auch im Fenster angezeigt wird. Die Eingaben erfolgen Über die Tastatur. Die eingestellte Zeichengröße steht im Fenster hinter dem Buchstaben H. Bei Eingabe eines nicht zulässigen Wertes erfolgt eine Meldung mit Anzeige der erlaubten Werte.

<CTRL>&<W> dient zum einstellen der Breite.

Es gibt vier verschiedene Breiten, die folgende Spaltenanzahl haben:

W-1 = l Spalte

W-2 = 2 Spalten

W-3 = 4 Spalten

W-4 = 8 Spalten

Bei Eingabe anderer Werte erscheint eine Meldung und die korrekten Werte werden im Fenster ausgegeben.

Wird ein Zeichen in einer fUr die festgelegte Bildposition nicht akzeptablen Größe eingegeben, erfolgt dazu ein Hinweis auf dem Bildschirm. In diesem Fall ist eine Modifikation der Position oder des Layouts notwendig.

<CTRL>&<R> stellt die Funktion Rotieren zur Verfugung.
Damit lassen sich Zeichen um 90, 180 oder 270 Grad drehen und anschließend setzen. Ist diese Funktion eingeschaltet, wird das durch ein 'R' im Fenster angezeigt.

Man kann auch die Schreibrichtung wählen, mit der Texte auf dem Layout gesetzt werden sollen.

<CTRL>&<X> stellt auf vertikal von oben nach unten ein.

<CTRL>&<Y> stellt auf vertikal von unten nach oben ein.

<CTRL>&<Z> stellt auf horizontal von rechts nach links ein.

Diese drei Tastenfunktionen sind Ein- und Ausschalter. Beim ersten Klick wird die Funktion ein, beim zweiten wieder ausgeschaltet.

Außerdem werden alle drei Funktionen automatisch abgeschaltet, wenn der Rand des Layouts erreicht worden ist.
Anmerkung: Trotz beendeter Funktion wird im Infofenster der Richtungsanzeiger beibehalten.

Die drei Funktionen zum ändern der Schreibrichtung sind nur mit Zeichen in der Größe 1/1 (Höhe/Breite) möglich.

Es bleiben noch ein paar Funktionen übrig, die aber keinem speziellen Part zuzuordnen sind.

<CTRL>&<M> wird für das Einstellen des linken und rechten Schreibrandes gebraucht. Die Marken können mit Werten von 1-6 gesetzt werden. Angezeigt wird der Wert hinter dem 'M'.

<CTRL>&<0> schaltet die Overlay-Funktion ein und aus. Damit kann man z.B. sehr schön Text über eine Grafik setzen oder eigene Zeichen erstellen.

<CTRL>&<E> löscht den sichtbaren Teil des Layouts, aber nicht die ganze Seite. Diese Funktion entspricht der SCREEN CLEAR Taste. Zur Sicherheit erfolgt eine Abfrage, die mit <RETURN> für 'Ja' oder <ESC> für 'Nein' beantwortet werden muss.

<TAB> springt jeweils 20 Spalten nach rechts. Würde der Sprung hinter dem rechten Rand enden, wird der Cursor an den Anfang der Zeile gesetzt.

<RETURN> fuhrt zum Anfang der nächsten Zeile. In der letzten Zeile gelangt man wieder an den Anfang derselben.

<BACK SPACE> funktioniert wie gewohnt. Allerdings muss dann auch die Zeichenbreite l sein. Bei anderen Zeichenbreiten erreichen Sie den gleichen Zweck durch zurückgehen mit <CTRL>&<Pfeil> und anschließendem Drucken der <SPACE>-Taste.

5.2 TYPESETTER 65 Text Editor (48K) I/0-

I/O-Funktionen für Diskdrive

<CTRL>&<F> - Zeichensatz laden

<CTRL>&<G> - GR.8/7+-Bild laden

<CTRL>&<P> - Seite aus PAGE DESIGNER laden

<CTRL>&<L> - Seite aus TYPESETTER laden

<CTRL>&<5> - Seite speichern

<CTRL>&<T> - Disk Directory

Diese Funktionen folgen alle den gleichen Grundregeln. Wird ein Kommando eingegeben, erfolgt eine entsprechende Ausgabe im Fenster und die Aufforderung 'DRIVE 11' wird eingeblendet. Mit <RETURN> greifen Sie auf Laufwerk #1 zu. Mit <2> können Sie auf Laufwerk #2 umschalten.

Nach Anwahl des Laufwerkes erscheint 'FN:' als Aufforderung zur Eingabe des Filenamens. Es wird das ATARI Standardformat verwendet. Sollte ein I/0-Fehler auftreten, wird dieser angezeigt und Sie werden aufgefordert, die <ESC-Taste zu drücken.

<CTRL>&<F> erlaubt es, einen Zeichensatz im ATARI Standardformat einzuladen.

Beim einladen von Seiten aus PAGE DESIGNER oder bei GR.8/7+-Bildern ist vor der Eingabe des Filenamens noch ein zusätzlicher Schritt auszuführen. Sie haben die Wahl zwischen <N>ormal oder <E>rweitert zum einladen. Das ist notwendig, weil eine Seite aus TYPESETTER 88 Spalten breit ist. Eine Seite aus PAGE DESIGNER oder ein GR.8/7+-Bild ist bekanntlich nur 40 Spalten breit. Wählen Sie <N> zum einladen eines Bildes aus, so wird das Bild in die mittleren 40 Spalten geladen. Bei <E> verdoppeln sich die Bytes und das Bild wird in die mittleren 80 Spalten gesetzt. Außerdem lassen sich mit MOVE die Bilder noch justieren.

<CTRL>&<G> lädt jedes normale GR.8/7+-Bild. Die Bilder dazu müssen im 62-Sektoren-Format (bei single density) vorliegen.

<CTRL>&<P> lädt ein mit PAGE DESIGNER erstelltes Bild. In PAGE DESIGNER können Sie ein Layout erarbeiten, dass sich dann in TYPESETTER perfektionieren lässt.

Anmerkung: TYPESETTER 65 kann lediglich 39 Zeilen aus einer Seite von PAGE DESIGNER laden. Beim Einsatz von PAGE DESIGNER sollten Sie daher daran denken, die untersten 3 Zeilen nicht zu nutzen.

<CTRL>&<L> lädt eine mit TYPESETTER 65 erstellte Seite. Die aus der 128K-Version stammenden Seiten lassen sich natürlich nicht in der

48K-Version benutzen. Umgekehrt geht es aber. <CTRL>&<S> Speichern einer Seite aus TYPESETTER.

<CTRL>&<T> zeigt das Inhaltsverzeichnis der Diskette an. Nach Angabe der Laufwerksnummer kann man mit <RETURN> die Liste herunterscrollen. Mit <ESC> wird gestoppt. Damit lassen sich auch Seiten und Zeichensätze für TYPESETTER automatisch laden.
Steht der richtige Filename im Fenster, brauchen Sie nur noch <SPACE> zu drucken. Die Abfrage '(F)ont oder (P)age?' erscheint und nach drucken von <F> wird ein Zeichensatz und nach <P> eine Seite geladen.

<CTRL>&<,> erlaubt das Formatieren einer Diskette im Laufwerk #1.

<CTRL>&<1> füllt die ganze Seite mit dem gleichen Zeichen aus. Dabei wird das gewünschte Zeichen in Größe l gesetzt. Es kann jedes beliebige Zeichen aus jedem beliebigen Zeichensatz verwendet werden. Inverse Zeichen erhalten Sie, wenn Sie vor dem Festlegen des Zeichens die ATARI-Taste drücken. Tipp: Mit inversem Leerzeichen lässt sich eine 'schwarze' Seite erstellen.

<CTRL>&<CLEAR> oder <SHIFT>&<CLEAR> löscht die Seite, wenn Sie die dann erscheinende Abfrage 'Clear entire page?' mit <RETURN> beantworten. <ESC> dagegen bricht den Vorgang ab.

<ESC> führt zurück in das Hauptmenü, falls die Abfrage 'Exit to Menü?' mit <RETURN> beantwortet wird. Ein zweites <ESC> dagegen bricht den Ausstieg ab.

5.3 <u>TYPESETTER 130 Text Editor (128K)</u>

Die Seite der 128K-Version ist in eine obere und eine untere Hälfte geteilt.

<CTRL>&<F> füllt die halbe Seite, auf der Sie gerade arbeiten, mit einem Zeichen. Das Zeichen wird auf die Größe 1 gesetzt. Es kann jedes beliebige Zeichen aus jedem beliebigen Zeichensatz verwendet werden. Inverse Zeichen erhalten Sie, wenn Sie vor dem Festlegen des Zeichens die ATARI-Taste drücken.
Tipp: Mit inversem Leerzeichen lässt sich eine 'schwarze' Seite erstellen.

<SHIFT>&«CLEAR> löscht die halbe Seite, auf der Sie gerade arbeiten. Beantworten Sie die Abfrage 'Erase half page?' mit <RETURN>, dann wird gelöscht. <ESC> bricht ab.

<CTRL>&<I> verändert in bis zu 21 Zeilen die Schrift auf Kursivschrift. Das funktioniert allerdings nur mit Zeichen, die sich bereits auf dem Bildschirm befinden. Nach Eingabe dieses Kommandos wird im Fenster 'Set Italics' ausgegeben. Sie werden dann aufgefordert, den Cursor an die Startposition zu bringen. Das geht mit den Pfeiltasten. An der gewünschten Stelle wird mit <RETURN> die Marke gesetzt. Dann geht es mit den Pfeiltasten an die Endposition. Wieder wird mit <RETURN> eine Marke gesetzt. Die nächste Auforderung 'Number of rows:01' erwartet die Angabe der zu verändernden Zeilen. Mit den Pfeiltasten stellen Sie die Zeilenzahl ein. Dabei müssen Sie in jeder Zeile, die schräg gestellt werden soll, ein Zeichen am rechten Rand frei lassen. Sind nicht genügend Zeichen für diesen Vorgang frei, wird als Fehler im Fenster 'Not enough room' ausgegeben. Mit <RETURN> werden dann die Zeichen in kursive Zeichen verwandelt.

Das klingt komplizierter, als es ist. Probieren Sie folgendes Beispiel:

1. Bildschirm löschen
2. Geben Sie Ihren Namen ein; Zeichenhöhe 2
3. <CTRL>&<I>
4. Cursor auf das erste Zeichen Ihres Namens setzen. <RETURN>.
5. Cursor auf das letzte Zeichen setzen. <RETURN>.
6. Mit Pfeil aufwärts Zeilenzahl auf 2 setzen.
7. Hinschauen, was passiert.

Werden viele Zeilen schräggestellt, kann das schon ein Weilchen dauern. Da Sie ja nie alle Zeichen der halben Seite auf dem Bildschirm sehen können, müssen Sie sich in Geduld Üben. Jede folgende Zeile braucht beim umwandeln ein klein wenig mehr Zeit als die vorhergehende. Was für eine Zeile nur einen Augenblick dauernd, nimmt bei 21 Zeilen über eine Minute in Anspruch.

<CTRL>&<S> ermöglicht das Setzen von horizontalen Ausschnitten aus beliebigen Zeichen. Sie werden gefragt, ob Sie mit 'Slice (2)W or (4)W?' arbeiten wollen. Diese Funktion ist nur bei Zeichen der Größe 3*2 oder 6*4 (Höhe*Breite) verfügbar. Wählen Sie <2> oder <4> und das Programm justiert die Zeichengröße entsprechend. Mit einem zweiten <CTRL>&<S> wird die Funktion abgeschaltet.

<CTRL>&<T> lässt Sie zwischen der oberen und unteren Hälfte der Seite springen. Der Cursor wird immer in die obere linke Ecke der angewählten Hälfte gesetzt. Die Zeichengröße wird jedes Mal auf 1 zurückgesetzt. Zur Orientierung wird auf dem Monitor 'Top' (obere Hälfte) oder 'Bot' (untere Hälfte) angezeigt.

<SHIFT>&<1NSERT> fügt ein Leerzeichen in der eingestellten Zeichengröße ein. Ist das letzte Zeichen in der Zeile besetzt, wird kein Leerzeichen eingefügt und stattdessen eine Fehlermeldung ausgegeben.

<SHIFT>&<DELETE> Umkehrung von <SHIFT>&<INSERT>.

<CTRL>&<N> ruft das I/O-Menü von TYPESETTER 130 auf.

Das I/O-Menü sieht wie folgt aus:

Directory/Autoload
Character Set Load
Typesetter 130XE Page Load
Typesetter 130XE Page Save
Page Designer Page Load
Graphics 8/7+ Screen Load
Typesetter 65 Page Load
FORMAT Data Disk
Exit to Text Editor
Exit to Main Menu

Mit <SELECT> und <OPTION> bewegen Sie den Cursor, mit <START> wird die Auswahl getroffen.

Diese Funktionen folgen alle den gleichen Grundregeln. Wird ein Kommando eingegeben, erfolgt eine entsprechende Ausgabe im Fenster und die Aufforderung 'DRIVE #1' wird eingeblendet. Mit <RETURN> greifen Sie auf Laufwerk #1 zu. Mit <2> können Sie auf Laufwerk #2 umschalten.

Nach Anwahl des Laufwerkes erscheint 'FN:' als Aufforderung zur Eingabe des Filenamens. Es wird das ATARI Standardformat verwendet. Sollte ein I/0-Fehler auftreten, wird dieser angezeigt und Sie werden aufgefordert, die <START>-Taste zu drücken.

DIRECTORY/AUTOLOAD zeigt das Inhaltsverzeichnis der Diskette an. Nach Angabe der Laufwerksnummer kann man mit <RETURN> die Liste herunterscrollen. Mit <ESC> wird gestoppt. Damit lassen sich auch Seiten und Zeichensätze für TYPESETTER automatisch laden.
Steht der richtige Filename im Fenster, brauchen Sie nur noch <SPACE> zu drücken. Die Abfrage '(F)ont oder (P)age?' erscheint und nach drucken von <F> wird ein Zeichensatz und nach <P> eine Seite geladen.

CHARACTER SET LOAD erlaubt es, einen Zeichensatz im ATARI Standardformat einzuladen.

TYPESETTER 130XE PAGE LOAD lädt eine mit TYPESETTER 130 erstellte Seite.

TYPESETTER 130XE PAGE SAVE speichert die aktuelle Seite auf Diskete. Zur Unterscheidung bietet sich hier der Extender '.130' an.

Beim einladen von Seiten aus PAGE DESIGNER oder bei GR.8/7+-Bildern ist vor der Eingabe des Filenamens noch ein zusätzlicher Schritt auszuführen. Sie haben die Wahl zwischen <N>ormal oder <E>rweitert zum einladen. Das ist notwendig, weil eine Seite aus TYPESETTER 130XE 96 Spalten breit ist. Eine Seite aus PAGE DESIGNER oder ein GR.8/7+-Bild ist bekanntlich nur 40 Spalten breit. Wählen Sie <N> zum einladen eines Bildes aus, so wird das Bild in die mittleren 40 Spalten geladen. Bei <E> verdoppeln sich die Bytes und das Bild wird in die mittleren 80 Spalten gesetzt. Außerdem lassen sich mit MOVE die Bilder noch justieren.
PAGE DESIGNER PAGE LOAD lädt ein mit PAGE DESIGNER erstelltes Bild. Mit PAGE DESIGNER können Sie für die Arbeit mit TYPESETTER ein Layout erarbeiten, daß sich dann in TYPESETTER perfektionieren lässt.

TYPESETTER 65 PAGE LOAD lädt Seiten, die mit der 48K-Version erstellt wurden. Die 88 Spalten breite Seite wird in die Mitte der Arbeitsfläche von TYPESETTER 130XE geladen und lässt sich dann mit MOVE justieren.

FORMAT DATA DISK lässt Sie eine neue Datendiskette formatieren. Aus Sicherheitsgründen werden Sie aufgefordert, die Programmdiskette zu entnehmen.

EXIT TO TEXT EDITOR fuhrt zurück in den Text Editor. Da der Editor immer im Speicher resident ist, ist dieser Schritt auch immer möglich.

EXIT TO MAIN MENÜ führt zurück in das Hauptmenü. Sollte die notwendige Programmdiskette nicht in Laufwerk #1 eingelegt sein, erfolgt dazu eine Aufforderung.

6. SKETCH PAD

SKETCH PAD ist ein eigener Arbeitsbildschirm, der viele Standardfunktionen zur Grafikbearbeitung bereitstellt. Hier können Sie eigene Icons entwerfen und auf dem Layout setzen. Sie können auch Teile des Layouts hierher laden, um Sie noch weiter zu verbessern.

Die einzelnen Funktionen werden in einem Fenster angezeigt. Außerdem brauchen Sie einen Joystick zum zeichnen. Alternativ lässt TYPESETTER 130XE auch ein Koala Pad oder ein ATARI Touch Tablet zu.

6.1 Gemeinsame Funktionen des Sketch Pad

Diese Funktionen finden Sie in der 48K- und der 128K-Version!

Im Joystickmodus wird eine Option durch bewegen des Cursors auf die obere Hälfte der Seite ausgewählt. Sobald das umgekehrte V erscheint, bewegen Sie es unter die Zeichenoption, die Sie nutzen wollen. Dann drücken Sie den Feuerknopf. Zur Rückkehr auf die Zeichenfläche steuern Sie das umgekehrte V nach unten. Außerdem ist es möglich, eine Feinsteuerung des Cursors per Pfeiltasten vorzunehmen.

<F> - Füllen mit

<S> - voller Farbe
<V> - vertikalen Streifen
<H> - horizontalen Streifen
<C> - kleinen Quadraten
<D> - wenigen Punkten
<L> - Mustern aus Linien und Punkten

<P> - Plotten (Punkte setzen) in Größe

<1> - 1
<2> - 2
<3> - 3

DR - Zeichnen

CIR - Kreis

SPH - Kugel

COL - 1=zeichnen/0=löschen im Zeichen- oder Plot-Modus

CLR - Sketch Pad auswischen

SKETCH - Anzeige des Sketch Pad

MAIN - Anzeige des Layout-Bildschirms

Scrollen erreichen Sie mit Hilfe der Pfeiltasten!

<SHIFT>&<CTRL>&<P>
Kopiert den Bildinhalt des Sketch Pads auf das Layout.

<SH1FT>&<CTRL>&<G> -
Kopiert vom Layout in das Sketch Pad

<CTRL>&<O>
Legt den Inhalt des Sketch Pads als Overlay auf den oberen Teil des Layouts

<ESC>
Führt zurück in das Hauptmenü

<CTRL>&<3>
Lädt ein Sketch-Pad-File

<CTRL>&<3>
Speichert ein Sketch-Pad-Fi le

Zum kopieren eines Icons oder einer Zeichnung vom Sketch Pad auf das Layout schalten Sie zuerst vom 'SKETCH' zum 'MAIN'; und zwar im Fenster. Mit Hilfe der Pfeiltasten scrollen Sie dann dorthin auf dem Layout, wo das Icon gesetzt werden soll. Nun drucken Sie <SHIFT>&<CTRL>&<P>. Das war's!

Umgekehrt geht es ähnlich vonstatten. Schalten Sie auf 'MAIN', scrollen Sie, drucken Sie <SHIFT>&<CTRL>&<P>. Schon wird ins Sketch Pad kopiert.

6.2 <u>SKETCH PAD im TYPESETTER 130</u>

<T> - Schaltet auf die obere Hälfte des Layouts

<B> - Gegenteil zu <T>

<J> - Schaltet auf Joystick

<A> - Schaltet auf ATARI Touch Tablet

<K> - Schaltet auf Koalapad

Mit Koalapad oder Touch Tablet erreichen Sie die Funktionen durch drücken der seitlichen Taste am Pad. Sogleich erscheint das umgekehrte V. Bewegen Sie es zur gewünschten Option und drücken Sie nochmals die seitliche Taste.

Sobald Sie zum Sketch Pad schalten wollen, müssen Sie dafür Sorge tragen, daß das Layout nicht auf dem Monitor zu sehen ist. Bewegen Sie dann den Cursor an den Rand des Bildschirms und drucken Sie wieder die seitliche Taste.

Aufgrund des wenigen zur Verfügung stehenden Speichers sind die Treiber für die Pads ein wenig lahm, so dass man die Taste manchmal 2-3 Sekunden festhalten muss, bis eine Reaktion erfolgt. . .

Der TYPESETTER 130 verfügt Über eine Koordinatenanzeige, die beim arbeiten ganz hilfreich ist.

<u>Anmerkung:</u> Mit einem 48K-Rechner kann man auch das 130XE-Sketch-Pad laden. Allerdings ist dann keine Zugriff auf das Layout möglich.

7. Druckoptionen >

Unter PRINT OPTIONS erreichen Sie ein weiteres Auswahlfenster. Wählen Sie mit <SELECT> einen EPSON/COMP or PROWRITER/COMP (epson- oder IBM-kompatiblen) Drucker und drücken Sie <START>. Nun erlaubt ein weiteres Fenster die Einstellung des Druckmodus. Mit <SELECT> wählen Sie aus, mit <START> geht's los. Solange gedruckt wird erscheint auf dem Bildschirm die Meldung 'Please wait, printing' (Warten, drucke). Mit <ESC> lässt sich der Ausdruck abbrechen.

Nach der Auswahl für epsonkompatible Drucker werden Ihnen noch weitere Eingaben abverlangt. Das hängt damit zusammen, dass nicht alle epsonkomptiblen Drucker wirklich 100%ig kompatibel sind. Bei einigen Gemini/Star-Druckern ist dies der Fall. Werden hier im Ausdruck Leerzeilen eingefugt, wählen Sie besser die Option Gemini.

In Abhängigkeit vom gewählten Druckmodus können durchaus einige Verzerrungen im Ausdruck auftreten.

Mögliche Optionen sind:

VERTICAL FULL HEIGHT

(volle vertikale Höhe)

Hier wird das aktuelle Layout Über die ganze Druckseite gedehnt. Die Auflösung beträgt dann aus der 48K-Version 702 mal 312 Punkte und 768 mal 336 Punkte aus der 128K-Version.

VERTICAL HALF HEIGHT

(halbe vertikale Höhe)

In diesem Fall wird das Layout auf eine halbe Druckseite ausgegeben. Dadurch erhöht sich die vertikale Druckerauflösung!
in diesem Modus lassen sich zwei Layouts auf eine Druckseite bringen, wodurch sich eine Bitmap-Grafik von annähernd 64K ergibt. Man kann das gleiche Layout zweimal drucken oder zwei verschiedene Bilder aneinander hängen. 'Das Haus' von Johnny Masuda am Anfang des Originalhandbuches ist so ein Bild aus je zwei Hälften in halber Druckhöhe, erzeugt mit TYPESETTER 130.

HORIZONTAL FULL HEIGHT

(horizontal in voller Höhe)

So wird Ihr Bild um 90 Grad gedreht in voller Höhe ausgedruckt. Es füllt dann eine ganze Seite.

Das war's! Und nun viel Spaß!

Anmerkung:

Die Daten (Adresse, Telefon) stimmen natürlich nicht mehr ...

WALTER LOJEK DÖMITZER STR. 9 29456 HITZACKER

Telefon (0 58 62) 64 28 aber nur am Samstag ab 20.30 bis ca. 22.30 Uhr

Als "Clubonkel" für Textverarbeitungen und Verursacher der deutschen Anleitung zu

TYPESETTER

Dieser kleine Test beweist hoffentlich, dass

1. TYPESETTER 130 ! eine ganze Seite im Speicher hält und selbstverständlich auch ausdruckt
2. sowohl die Originalanleitung als auch meine deutsche Übersetzung dies richtig beschreiben
3. **so mancher User nur eine Sicherheitskopie vom TYPESETTER 65 besitzt und vielleicht ...**
4. Ich wohl noch einen kleinen Workshop zum arbeiten mit TYPESETTER, PAGEDESIGNER und

einige andere gute, alte Softwareteile aufbereiten und im ABBUC-Magazin bringen sollte

14.09.1995

Man soll ja die Hoffnung nicht aufgeben! In diesem Sinne **Good Byte** für ABBUC e.V.

WALTER LOJEK DÖMITZER STR. 9 29456 HITZACKER

Telefon (0 58 62) 64 28 aber nur am Samstag ab 20.30 bis ca. 22.30 Uhr

Als "Clubonkel" für Textverarbeitungen und Verursacher der deutschen Anleitung zu

TYPESETTER

Dieser kleine Test beweist hoffentlich, dass

1. TYPESETTER 130 ! eine ganze Seite im Speicher hält und selbstverständlich auch ausdruckt
2. sowohl die Originalanleitung als auch meine deutsche Übersetzung dies richtig beschreiben
3. **so mancher User nur eine Sicherheitskopie vom TYPESETTER 65 besitzt und vielleicht ...**
4. Ich wohl noch einen kleinen Workshop zum arbeiten mit TYPESETTER, PAGEDESIGNER und

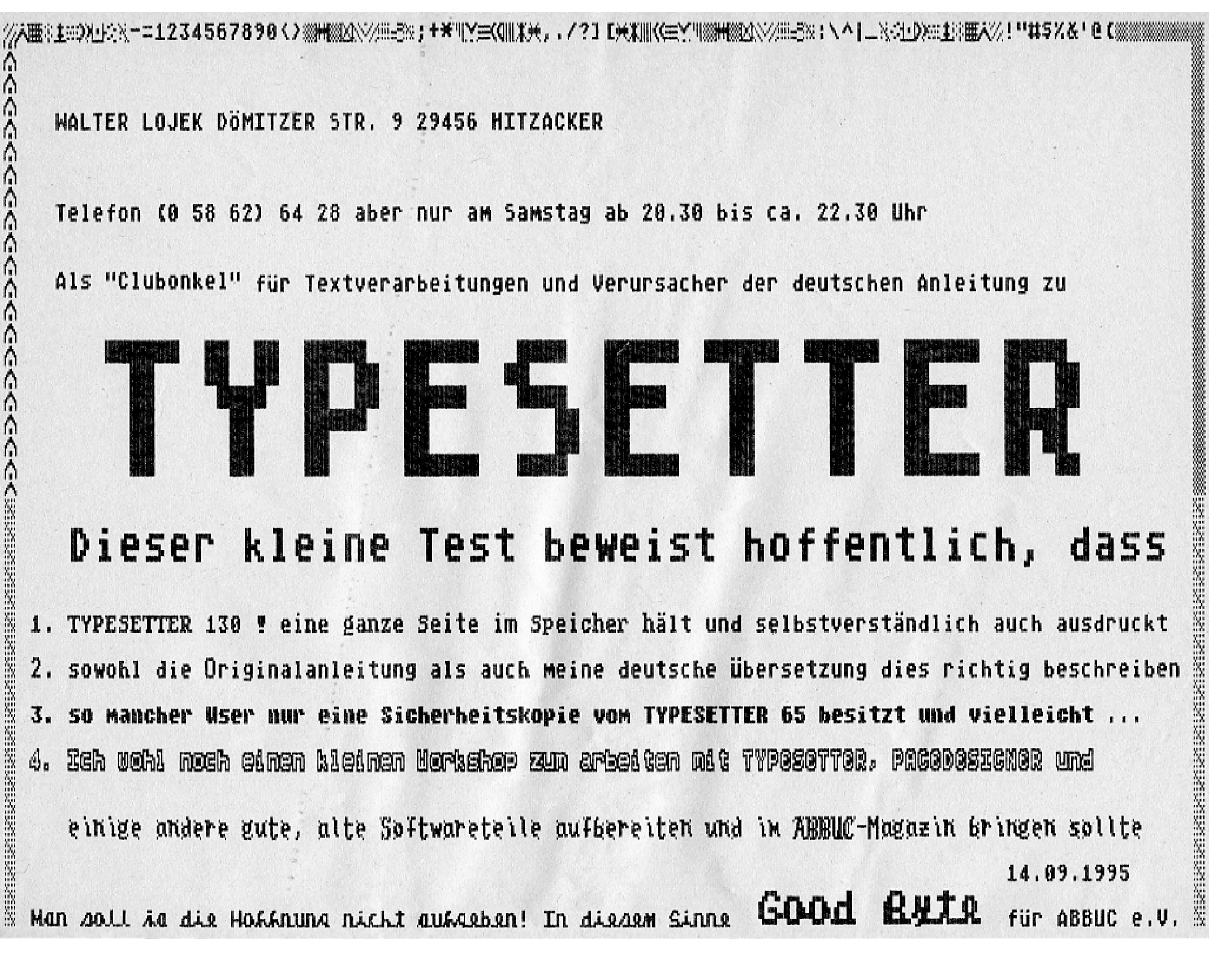
einige andere gute, alte Softwareteile aufbereiten und im ABBUC-Magazin bringen sollte

14.09.1995

Man soll ja die Hoffnung nicht aufgeben! In diesem Sinne **Good Byte** für ABBUC e.V.

Anmerkung:

Diese Druckgröße benötigt Papier im amerikanischen Letter-Size-Format. Daher fehlt hier ein Stück vom Rand, denn A4 ist 5 mm schmaler als US-Letter.



WALTER LOJEK DÖMITZER STR. 9 29456 HITZACKER

Telefon (0 58 62) 64 28 aber nur am Samstag ab 20.30 bis ca. 22.30 Uhr

Als "Clubonkel" für Textverarbeitungen und Verursacher der deutschen Anleitung zu

TYPESETTER

Dieser kleine Test beweist hoffentlich, dass

1. TYPESETTER 130 ! eine ganze Seite im Speicher hält und selbstverständlich auch ausdruckt
2. sowohl die Originalanleitung als auch meine deutsche übersetzung dies richtig beschreiben
3. **so mancher User nur eine Sicherheitskopie vom TYPESETTER 65 besitzt und vielleicht ...**
4. Ich wohl noch einen kleinen Workshop zum arbeiten mit TYPESETTER, PAGEDESIGNER und

einige andere gute, alte Softwareteile aufbereiten und im ABBUC-Magazin bringen sollte

14.09.1995

Man soll ja die Hoffnung nicht aufgeben! In diesem Sinne **Good Byte** für ABBUC e.V.